

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Сухменская средняя общеобразовательная школа»

<b>Рассмотрено</b> Руководитель МО Савочкина Л.А. <i>Л.А. Савочкина</i> ФИО Протокол № <u>1</u> от <u>«28» августа</u> 20 <u>19</u> г.	<b>Согласовано</b> Заместитель руководителя по УВР Корнилова А.В. <i>А.В. Корнилова</i> ФИО <u>«28» августа</u> 20 <u>  </u> г.	<b>Утверждено</b> Директор школы Пшеничникова О.В. <i>О.В. Пшеничникова</i> ФИО Приказ № <u>210</u> от <u>«29» августа</u> 20 <u>19</u> г.
---	--	---

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа социально-педагогической направленности

«Знакомство с шахматами»

Возраст обучающихся: 7–9 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик: Банникова Надежда Леонидовна  
первой квалификационной категории

с. Сухмень  
2019г.

## **Пояснительная записка**

**Введение** «Знакомство с шахматами» по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

**Направленность программы** – социально-педагогическая.

**Новизна** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы предполагает:

- новые педагогические технологии в проведении занятий с использованием компьютерных технологий;

**Актуальность** программы - состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

Социальная значимость шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

### **Цель программы:**

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

### **Задачи:**

- развитие ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- развитие умения думать, умения исследовать, умения общаться, умения взаимодействовать, умения доводить игру до конца.
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни, нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность).

### **Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ.**

В программе используются новые педагогические технологии в проведении занятий с использованием компьютерных технологий, видео уроков, презентаций;

Модифицированная программа «Знакомство с шахматами» предназначена для обучающихся 1-4-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И.Г.Сухиным).

**Возраст детей участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – 7-9 лет.**

**Сроки реализации дополнительного образования кружка «Знакомство с шахматами»**

Программа рассчитана на 1 год обучения -51 час.

<b>Класс</b>	<b>Название кружка, объединения</b>	<b>Количество недельных часов</b>	<b>Количество учебных недель</b>	<b>Итого за учебный год</b>
1	Знакомство с шахматами	1	33	33
2,3,4.	Шахматы	1	18	18

Всего за один учебный год реализации программы 51 часа

### **Формы и режим занятий:**

<b>Индивидуальная</b>	<b>Групповая</b>	<b>Фронтальная</b>
Индивидуально-групповая	интеллектуальная	Работа по подгруппам

Занятие по типу может быть комбинированным, теоретическим, практическим, тренировочным.

### **Формы проведения занятий:**

Дидактическое задание	Шахматные задачи	Дидактическая игра.
Игровые упражнения.	Беседа	Игра - чёрный мешочек
Соревнование	Комбинации	Турнир

### **Планируемые результаты**

#### **Личностные, метапредметные и предметные результаты.**

##### **Личностными УУД:**

*Определять и высказывать* простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

**Метапредметными результатами** по социально-педагогическому направлению – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

##### **Регулятивные УУД:**

*Определять и формулировать* цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.

*Проговаривать* последовательность действий.

Учить *высказывать* своё предположение (версию) на основе данного задания, учить *работать* по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

**Познавательные УУД:**

Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

Перерабатывать полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

**Коммуникативные УУД:**

Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать* и *понимать* речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

**Предметные:**

**по окончании первого года обучения ученик научится:**

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур

**Ученик получит возможность научиться**

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

**По окончании второго и третьего года обучения ученик научится:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин- дебют;

**Ученик получит возможность научиться**

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

**По окончании четвертого года обучения ученик научится:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

**Ученик получит возможность научиться:**

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### Способы определения результативности:

#### Мониторинг.

Педагогический мониторинг	Мониторинг образовательной деятельности детей
Контрольные задания и тесты	Самооценка обучающегося
Опрос	Оценка правильности решения задачи и нахождения неверного ответа по шахматам.
Партия	Игра в дебюте
Задание	Ориентироваться на шахматной доске и выполнять правильные ходы фигур.

### Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Учебный план 1класса</b>					
1	<b>Вводный.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		Опрос
2	<b>Шахматная доска</b>	<b>2</b>	<b>1,5</b>	<b>0,5</b>	
2.2	Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные	1	1		
2.3	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали. Большие и короткие диагонали	1	0,5	0,5	Задание
<b>3</b>	<b>Шахматные фигуры</b>	<b>20</b>	<b>8,5</b>	<b>11,5</b>	
3.4	Белые и черные фигуры	1	0,5	0,5	Задание
3.5	Виды шахматных фигур	1	0,5	0,5	Задание
3.6	Начальное положение	1	0,5	0,5	Задание
3.7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1	0,5	0,5	Задание
3.8	Ход ладьи	1		1	Решение задачи
3.9	Слон. Место слона в начальном положении	1	0,5	0,5	Решение задачи
3.10	Ход слона	1		1	Решение задачи
3.11	Ладья против слона	1		1	Решение задачи
3.12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1	0,5	0,5	Решение задачи
3.13	Ход ферзя	1		1	Решение задачи
3.14	Ферзь против ладьи и слона	1		1	Решение задачи
3.15	Конь. Место коня в начальном положении	1	0,5	0,5	Решение задачи
3.16	Ход коня	1	1		Решение

					задачи
3.17	Конь против ферзя, ладьи, слона	1	1		Опрос
3.18	Пешка. Место пешки в начальном положении.	1	0,5	0,5	Решение задачи
3.19	Ход пешки	1	0,5	0,5	Игровая практика
3.20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1	1		Опрос
3.21	Король. Место короля в начальном положении.	1		1	Решение задачи
3.22	Ход короля	1	0,5	0,5	Решение задачи
3.23	Король против других фигур	1	0,5	0,5	Решение задачи
	<b>Шах</b>	<b>2</b>	<b>1,5</b>	<b>0,5</b>	
4.24	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1	1		Опрос
4.25	Открытый шах. Двойной шах	1	0,5	0,5	Игровая практика
<b>5</b>	<b>Мат</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	
5.26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	1		Опрос
5.27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой (простые приёмы).	1	0,5	0,5	Игровая практика
5.28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1	0,5	0,5	Игровая практика
5.29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1	0,5	0,5	Игровая практика
5.30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1	0,5	0,5	Игровая практика
<b>6</b>	<b>Шахматная партия</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	
6.31	Игра всеми фигурами из начального положения	1	0,5	0,5	Игровая практика
6.32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1		1	Игра в дебюте
6.33	Демонстрация коротких партий.	1	0,5	0,5	Игровая практика
	<b>Итого</b>	<b>33</b>	<b>17,5</b>	<b>15,5</b>	
<b>Учебный план 2 класс</b>					
<b>1</b>	<b>Вводный.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
1.1	Повторение. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1	1		Опрос
<b>2</b>	<b>Шахматная нотация</b>	<b>3</b>	<b>1,5</b>	<b>1,5</b>	
2.2	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1	1		Опрос

2.3	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	1		1	Игровая практика
2.4	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1	0,5	0,5	Запись партии
3.	<b>Ценность шахматных фигур</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
3.5	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	1		Опрос
3.6	Достижение материального перевеса. Защита.	1		1	Игровая практика
4	<b>Техника матования одинокого короля</b>	<b>1</b>		<b>1</b>	
4.7	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля.	1		1	Решение задачи
5.	<b>Достижение мата без жертвы материала</b>	<b>3</b>		<b>3</b>	
5.8	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1		1	Решение задачи
5.9	Цугцванг.	1		1	Игровая практика
5.10	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1		1	Решение задачи
6.	<b>Шахматная комбинация</b>	<b>8</b>	<b>0,5</b>	<b>7,5</b>	
6.11	Матовые комбинации. Тема отвлечения. Матовые комбинации. Тема блокировки.	1		1	Игровая практика
6.12	Тема разрушения королевского прикрытия.	1		1	Игровая практика
6.13	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1		1	Игровая практика
6.14	Другие темы комбинаций и сочетание тем, приемов.	1		1	Игровая практика
6.15	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Матовые комбинации. Тема блокировки.	1		1	Игровая практика
6.16	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема превращения пешки.	1		1	Решение задачи
6.17	Сочетание тактических приемов. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1		1	Решение задачи
6.18	Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	1	0,5	0,5	Игра в дебюте
	<b>Итого</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	
<b>Учебный план 3 класса</b>					
1	<b>Вводный</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		Опрос
2	<b>Повторение и закрепление</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	
2.2	Ходы фигур, взятие. Превращение пешки. Взятие на проходе.	1		1	Игровая практика

2.3	Шах, мат, пат. Начальное положение.	1		1	Игровая практика
2.4	Игровая практика. Шахматная нотация.	1		1	Игровая практика
2.5	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1		1	Решение задачи
2.6	Запись начального положения. Запись шахматной партии.	1	0,5	0,5	Запись партии
2.7	Краткая и полная шахматная нотация.	1		1	Решение задачи
2.8	Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	1		1	Решение задачи
2.9	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1	0,5	0,5	Игровая практика
3	<b>Основы дебюта</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	
3.10	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1	0,5	0,5	Партия
3.11	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1		1	Решение задачи
3.12	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1		1	Решение задачи
3.13	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1	0,5	0,5	Партия
3.14	Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1	0,5	0,5	Партия
3.15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Борьба за центр. Гамбит	1	0,5	0,5	Игра в дебюте



	Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.				
3.16	Наказание за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. “Пешкоедство”.	1		1	Игровая практика
3.17	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	0,5	0,5	Игра в дебюте
3.18	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Решение заданий. Игровая практика. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	0,5	0,5	Игровая практика
	<b>Итого</b>	<b>18</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	
<b>Учебный план 4 класса</b>					
<b>1</b>	<b>Вводный</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
<b>2</b>	<b>Основы миттельшпиля</b>	<b>15</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	
2.2	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1	0,5	0,5	Игровая практика
2.3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1	0,5	0,5	Игровая практика
2.4	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1		1	Игровая практика
2.5	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	0,5	0,5	Игровая практика
2.6	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	0,5	0,5	Опрос
2.7	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Решение заданий. Игровая практика.	1	0,5	0,5	Игровая практика
2.8	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1	0,5	0,5	Игровая практика

	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика				
2.9	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия. Игровая практика	1	0,5	0,5	Партия
2.10	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1	0,5	0,5	Игровая практика
2.11	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1	0,5	0,5	Игровая практика
2.12	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи)	1	0,5	0,5	Игровая практика
2.13	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата	1		1	Решение задачи
2.14	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1		1	Решение Задачи
2.15	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля.	1		1	Решение Задачи
2.16	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1		1	Игровая практика
<b>3</b>	<b>Основы эндшпиля</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
3.17	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1	1		Решение задачи
	<b>Повторение</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
3.18	Повторение программного материала	1	1		Тест
	<b>Итого</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	
	<b>Всего 51 час</b>				

## **Содержание учебного плана**

### **Теория**

Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

### **Практика**

#### ***Дидактические игры и задания***

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

### **Теория**

Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

### **Практика**

#### ***Дидактические игры и задания***

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

### **Теория**

Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

### **Практика**

#### ***Дидактические игры и задания***

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру:

"Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение, верно, то мяч следует поймать.

### **Теория**

Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

### **Практика**

#### ***Дидактические игры и задания***

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры).

Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

### **Практика**

#### ***Дидактические игры и задания***

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

#### ***Дидактические игры и задания***

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

### **Теория**

1. Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

### **Практика**

#### ***Дидактические игры и задания***

“Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее, например: “Вертикаль “е””, Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.

“Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь, например: “Вторая горизонталь”.

“Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ, например: “Диагональ e1 – a5”.

“Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

“Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

“Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его.

Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

#### ***Дидактические игры и задания***

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

#### ***Дидактические, игры и задания***

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

“Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

“На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

“В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

#### ***Дидактические игры и задания***

“Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

### ***Дидактические игры и задания***

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.  
“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

К концу второго года обучения дети должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

### **Теория**

1. Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

### **Практика**

#### ***Дидактические задания***

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат”

Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру, на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвоение противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

### **Теория**

1. Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

### **Практика**

#### ***Дидактические задания***

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

### ***Дидактические задания***

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.